

Propositions pour l'élaboration de la « Charte informatique et Internet » au cycle 3

Faire participer les élèves à la conception et à la présentation de la charte informatique et Internet de la classe et/ou de l'école.

Constat de départ

L'utilisation d'Internet est très riche mais, comme dans la vie quotidienne, certaines règles sont à respecter pour en profiter pleinement.

Une charte à destination des élèves est disponible au niveau départemental reprenant en partie la charte type proposée par le ministère de l'éducation nationale . Cependant, le texte qui doit être présenté aux élèves pour être signé par eux et par leurs parents, se révèle peu compréhensible.

Le travail qui suit propose d'impliquer les élèves dans l'élaboration de celle-ci, afin d'en faciliter la compréhension, l'appropriation et de réunir les conditions les plus favorables de son respect au quotidien.

Objectifs pédagogiques

- Faciliter l'appropriation par les élèves de l'outil charte en les impliquant dans son élaboration.
- Eduquer à une utilisation éthique et citoyenne d'Internet et des réseaux informatiques.
- Sensibiliser aux risques liés à l'usage d'Internet.
- Comprendre la nécessité d'une réglementation : une charte pour protéger et responsabiliser.

Compétences travaillées

Socle commun : Maîtrise des TUIC

- Savoir que l'usage de ces outils est régi par des règles qui permettent de protéger la propriété intellectuelle, les droits et libertés des citoyens et de se protéger soi-même.
- Attitudes responsables : attitude critique et réfléchie vis-à-vis de l'information disponible
- Attitudes responsables : attitude de responsabilité dans l'utilisation des outils interactifs

Socle commun : Les compétences sociales et civiques - Vivre en société

- Connaître et comprendre les règles de la vie collective.
- Savoir ce qui est interdit, ce qui est permis.
- Respecter le matériel, les travaux des autres.

Socle commun : Les compétences sociales et civiques - Se préparer à sa vie de citoyen

- Avoir conscience de la valeur de la Loi.
- Avoir conscience de ses droits et devoirs

Compétences du B2i

Domaine 2 du B2i : Adopter une attitude responsable

Je prends conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et j'adopte une attitude critique face aux résultats obtenus

- Je connais et respecte les droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC de son école.
- Je sais que j'ai droit au respect de mon image et de ma vie privée et à la protection de mes données personnelles.
- Je respecte les autres dans le cadre de la communication électronique et de la publication en ligne (propos injurieux, diffamatoires, atteinte à la vie privée ou toute autre forme d'atteinte).
- Je connais et tiens compte des conditions d'inscription à un service en ligne ; je sais quelles informations personnelles je peux communiquer ; je me protège et protège ma vie privée.
- Je sais que je dois alerter l'enseignant présent si je me trouve face à un contenu ou à un comportement qui me semblent inappropriés ou illicites.
- Si je souhaite récupérer un document, je vérifie dans quelles conditions j'ai le droit de l'utiliser.

Pour tous compléments d'informations, contacter l'animateur TICE de votre circonscription.

Proposition 1 :

Engager la réflexion et faire émerger les questions sur l'utilisation d'Internet et des réseaux, ainsi que sur les risques encourus.

Séance 1

Construction collective d'une carte heuristique¹ « J'utilise Internet... » (enquête sur l'utilisation d'Internet par les élèves à la maison (accès libre ou contrôlé par les parents ou pas d'accès) selon les 5 axes suivants :

- pour faire quoi ?
- où ?
- avantages
- risques
- y a t-il une réglementation (loi, charte, règlement intérieur, ...)

La dernière branche permettra de mettre en avant la nécessité d'en écrire une pour la classe et/ ou l'école.

Séance 2

Comprendre la notion de réseau, de messagerie.

Découverte de l'animation « La forêt sans fin » par groupes de 4 à 5 élèves:
<http://www.security4kids.ch/Kinder/Der-unendliche-Wald.aspx>)

A la fin de la séance, énumérer les informations récoltées sur une carte heuristique présentant les 6 familles de la charte.

Séance 3

Comprendre la notion d'identité numérique / les droits d'auteur

Découverte de l'animation « Les nouveaux amis d'Anne » en groupe classe :
<http://www.security4kids.ch/PopupStories/fr/LesNouveauxAmisDAnne.aspx>
 Réponse aux questions sous forme de vote avec les ardoises. Discussion sur les choix.

A la fin de la séance, énumérer les informations récoltées sur une carte heuristique présentant les 6 familles de la charte.

¹ Cf. démarche dans la partie « Pour en savoir plus ... » à la fin de ce document.
 Juin 2012 - Document réalisé par Pascal Nodenot, Aurélie Beauval, ATICE, Académie de Toulouse,
 à partir du travail de madame Ivana Ballarini-Santoncito, Professeure documentaliste
http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/11596178/0/fiche_ressourcepedagogique/

Séances 4 et plus

Construction de la charte sous forme de jeu de l'oie à partir de la carte heuristique.
(cf. exemple legajeu de légamédia :
<http://eduscol.education.fr/data/legajeu/legajeu2/legajeu2.html>)

6 couleurs définies selon les 6 axes de la charte établie

1. la loi
2. les conditions d'utilisation
3. les droits de l'élève
4. les devoirs de l'école
5. les devoirs de l'élève
6. les sanctions

- construction du plateau de jeu de l'oie

Plusieurs groupes de travail :

- construction des questions
- construction des logos par items
- constructions des supports cartes (travail sur la maquette, ...)

Proposition 2 :

Séance 1

Engager la réflexion et faire émerger les questions sur l'utilisation d'Internet et des réseaux, ainsi que sur les risques encourus, à partir du jeu des pelotes.

Déroulement de la séance :

Phase 1

- Travail individuel à partir d'un document fourni : compléter la fiche enquête « J'utilise Internet... » (enquête sur l'utilisation d'Internet par les élèves à la maison (accès libre ou contrôlé par les parents ou pas d'accès))
- Mise en commun au tableau.
- Tri et catégorisation des items dégagés sous forme de tableau :

Pour faire quoi ?	Où ?	Avantages	Risques	Y a t-il une réglementation ? (loi, charte, règlement intérieur, ...)

La dernière colonne permettra de mettre en avant la nécessité d'en écrire une pour la classe et/ ou l'école.

Phase 2

- Jeu des pelotes²
- temps de discussion sur les caractéristiques des réseaux sociaux. (La séance décrochée « atelier philo » pourra mettre en évidence les dangers spécifiques liés à l'utilisation d'Internet, à l'école et à la maison).

Séance 2

- Retour sur le travail de la séance 1 :
- Mise en évidence de la nécessité d'écrire un « règlement », présentation de différentes chartes (pas forcément internet) pour en dégager les caractéristiques à respecter au niveau du fond et de la forme
- Première esquisse de charte : dégager les grands axes (droits des utilisateurs, école et classe, utilisateurs, loi, conditions d'utilisation et sanctions) et le contenu
- Réalisation d'une carte heuristique³ avec les logiciels freemind ou xmind qui permettra d'avoir une vision synthétique du contenu de la future charte.

² Cf. démarche dans la partie « Pour en savoir plus ... » à la fin de ce document.

³ Cf. démarche dans la partie « Pour en savoir plus ... » à la fin de ce document.

Séance décrochée « atelier philo »

Attendus à l'issue du débat, dans le cadre d'une synthèse : mise en évidence des dangers spécifiques liés à l'utilisation d'Internet, à l'école et à la maison

A partir de l'image « chaperon rouge/loup » avec une lecture « logiciel devine⁴ », organiser un débat sur "Pourquoi la présence d'un adulte est-elle obligatoire ?" -> « Comment éviter/prévenir les dangers liés à cette situation ? »

Appuyer le propos avec la ressource suivante : <http://www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/pas-de-rendez-vous>

Séance 3

Faire réfléchir les élèves sur les différentes pratiques informationnelles possibles avec Internet en se posant la question des avantages, des risques et du cadre législatif.

Lecture d'un corpus de textes / vidéos (sondages, articles de presse, enquêtes, exemples de chartes, récits...) pour dégager des informations complémentaires.

<http://www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/tout-n-est-pas-pour-toi>

<http://www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/remplir-ou-ne-pas-remplir-un-formulaire>

Interroger les paroles de la chanson "La machine" de Luce en utilisant les inférences du type : « comment se fait-il que ... ?⁵ » : <http://www.youtube.com/watch?v=53T1pDWB0bg>

Complément d'informations sur la carte heuristique.

Séance 4

La messagerie

Analyse de la vidéo (<http://www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/mon-ordinateur-attrape-un-virus>)

Synthèse recherchée : un fichier téléchargé sur Internet ou par le biais de la messagerie électronique ou instantanée peut contenir des logiciels malveillants susceptibles d'endommager l'ordinateur, de récupérer des données personnelles sur l'ordinateur ...

Séance 5

La protection des droits d'auteur

Cet aspect de la protection du droit d'auteur est assez délicat à appréhender pour des élèves de Cycle 3. La vidéo (<http://www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/qui->

⁴ Cf. démarche dans la partie « Pour en savoir plus ... » à la fin de ce document.
⁵ Référence au livre de Maryse Brumont « Diversifier et renouveler les leçons de lecture en cycle 3 » - CRDP Aquitaine Juin 2012 - Document réalisé par Pascal Nodenot, Aurélia Beauval, ATICE, Académie de Toulouse, à partir du travail de madame Ivana Ballarini-Santonocito, Professeure documentaliste http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/11596178/0/fiche_ressourcepedagogique/

pirate-un-oeuf-pirate-un-boeuf) permet de lancer un 1er débat sur le respect de la propriété. Télécharger illégalement de la musique est assimilé à un vol. Dans un 2ème temps, il sera possible également de faire comprendre que le téléchargement illégal ou la reproduction de tout autre document (vidéos, images, textes ...) constituent également un vol.

Séance 6

La véracité de l'information

<http://www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/attention-canular>

Séance 7

Rédaction de la charte par groupe de travail. 1 groupe travaillant sur un des 6 points du cadre proposé ci-dessous ou défini par la classe.

Pointer avec eux la notion d'engagement des différents acteurs : école, élève, parents.

Définir avec eux le cadre :

- le rappel de la loi
- les conditions d'utilisation
- les droits de l'utilisateur élève
- l'engagement de l'école
- l'engagement de l'utilisateur élève
- les sanctions

Séance 8

Confrontation des diverses chartes construites et production de La charte de la classe ou de l'école.

Cette séance permettra une évaluation des points retenus et compris par les élèves.

Une séance complémentaire pourra être envisagée afin de réajuster quelques concepts.

Séance 9 (facultative)

Il peut être envisagé une présentation de la charte par les élèves de cycle 3 aux autres classes de l'école ou du RPI. Il faudra pour cela réaliser un support adapté pour sa présentation.

Réalisation par les élèves d'un diaporama (ou utilisation du logiciel de carte heuristique) qui servira de support à la présentation de la charte aux différentes classes.

(bien évidemment le support pourra être imagé pour les élèves de cycle 1)

Séance 10 (facultative)

- Présentation de la charte par un groupe d'élèves, dans chaque classe de l'école, à l'aide du diaporama.
- Signature de la charte par les élèves et par les parents.

Evaluation possible

L'observation de la rédaction des chartes de groupe ainsi que l'utilisation des outils liés au Net durant l'année et le respect de la charte pourront être deux points d'évaluation pertinents.

Pour en savoir plus ... :

Carte heuristique

C'est une représentation arborescente d'idées autour d'un sujet donné.

Frédéric Le Bihan⁶ la définit ainsi : « La carte heuristique repose sur une architecture spatiale centrée et concentrique dans son déploiement. Elle permet à la fois une vision globale et analytique favorisant l'établissement de liens entre les éléments d'information qui la composent. Le cœur de la carte représente l'objectif de son organisation. »

Exemples d'utilisation au cycle 3

http://www.mapping-experts.fr/Des-cartes-heuristiques-pour-le-CM1-et-le-CM2_a312.html

Jeu des pelotes

Objectif : scénariser la mise en place d'un réseau afin de visualiser des préoccupations, des centres d'intérêts communs mais aussi montrer les interactions, les systèmes de commentaires, de votes...

Animation scénarisée du jeu des pelotes par Bertrand Formet (Animateur Tice à Champagnole (39) :

<http://www.youtube.com/watch?v=tRJm52GZLC4>

Phase 1 : On tisse le réseau

Pour chacune de ses questions une pelote de laine avec au bout une étiquette qui porte le mot-clé.

Le fil se déroule, chaque personne concernée par la question tient le fil.

Essayer de confier l'extrémité du fil comportant l'étiquette « mot-clé » à la première personne qui se manifeste pour répondre.

Les questions à poser :

- Qui fait de la **danse** ?
- Qui fait du **foot** ?
- Qui lit des **livres pendant les vacances** ?
- Qui parle **espagnol** ?
- Qui pratique le **ski** ?
- Qui pratique la **natation** ?
- Qui voudrait visiter le **Carmel** ?
- Qui a déjà visité le **Carmel** ?
- Qui cherche des informations **sur Internet** ?
- Qui a un compte **facebook** ?
- Qui voudrait ouvrir un compte ?
- Qui parle le **japonais** ?

Phase 2 : On interagit sur le réseau

⁶ Consultant Formateur Architecte des idées et de l'information Créateur de la certification francophone à l'enseignement de la Carte Heuristique® et de l'Ecole Française de l'Heuristique®

Juin 2012 - Document réalisé par Pascal Nodenot, Aurélia Beauval, ATICE, Académie de Toulouse, à partir du travail de madame Ivana Ballarini-Santonocito, Professeure documentaliste

http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/11596178/0/fiche_ressourcepedagogique/

Une série un peu différente de questions :

- Lesquels d'entre-vous se sont **écrits ou appelés** cette semaine ?

On demande à chaque personne de tenir un visuel représentant une **enveloppe**. Si la personne écrit à plusieurs personnes, elle reçoit autant d'enveloppes. Chacune des personnes à qui elle a écrit tient également une enveloppe à l'autre bout du fil.

- Qui **cuisine** avec ses parents ?

Départ d'un nouveau fil avec une étiquette « cuisine »

- Qui a une recette très simple à **partager** ?

La personne énonce sa recette, on lui demande de tenir un papier sur lequel est mentionné « **recette** », on y ajoute le **titre de sa recette**.

- Qui **aime** cette recette ?

On demande à ceux qui aiment de tenir un « **panneau** » avec un **cœur**. L'auteur de la recette tient autant de cœur que de personnes ayant aimées sa recette.

Phase 3 : Visualiser le réseau, ces interactions

Les acteurs « très présents » : nœud de fils, interactions nombreuses...

Phase 4 : S'insérer dans un réseau

Pour terminer, l'enseignant figure un « nouvel » arrivant sur le réseau.

Un fil (japonais) n'a pas été déroulé, je le prends et je dis :

- « Moi je parle le **japonais** (pas vraiment vrai...) **dans votre réseau je n'ai pas d'interlocuteur**, mais je m'intéresse aussi à **la salle du Carmel**. »

Je me dirige vers la personne qui tient l'étiquette « Carmel ».

- « Ce qu'elle dira, m'intéressera peut être ? »

Et puis **je remonte le fil, et je « découvre » de nouvelles personnes** qui ont aussi ce centre d'intérêts.



Logiciel Devine

Logiciel permettant l'anticipation de la nature d'une image, et/ou son origine en fonction de détails.

L'éditeur permet de choisir simplement et finement les zones cachées et l'ordre d'apparition et d'associer des commentaires.

A partir des éléments de l'image qui sont dévoilés, l'utilisateur est invité à **émettre des hypothèses** à l'oral ou à l'écrit concernant le détail visible. Ces hypothèses peuvent être **validées** pas à pas en révélant un commentaire attaché à l'élément dévoilé.

Les **cache**s sont toujours **dévoilés dans un ordre prédéterminé** et leur **nature est prédéfinie dans un éditeur**.

Les cadres des caches sont visibles ou pas.

Utiliser cet outil permet de cibler les 3 niveaux de lecture (dénotation, connotation, interprétation).

Les activités possibles sont de 3 types :

- L'image est entièrement couverte par des caches qui sont dévoilés dans un ordre précis. Il s'agit d'émettre des hypothèses sur la nature globale de l'image à partir des détails visibles. Chaque nouvelle partie de l'image permet d'affiner ces hypothèses. Ces hypothèses émises à l'oral peuvent être écrites pour être confrontées au résultat final.
- Dans un deuxième type de situation seuls certains détails sont cachés, notamment les textes présents sur l'image. Par exemple seul le titre d'un album est recouvert et les caches concernent des lettres et des groupes de lettres permettant un travail de lecture à l'échelle du mot ou de la phrase. Il peut s'agir aussi de définir le type d'écrit : affiche, plan, publicité...
- Dans un troisième type de situation, une question écrite peut accompagner un détail. Il s'agit alors de répondre à la question en utilisant un détail de l'image. Par exemple, à la question : "Qui n'aime pas notre mascotte ?", il faut répondre en cliquant sur la carotte.